



MATHS

"Les amis du 10"

Ref. 30676



FOR EDUCATIONAL PURPOSES

Les amis du 10

Réf. 30676



CONTENU :

DESCRIPTION DES FICHES

- Fiches MONSTRES : Il y a 44 monstres au total. Chaque monstre a un nombre géant de 0 à 10 dessiné sur son ventre. Chaque nombre est répété 4 fois. De dos, tous les monstres sont les mêmes.
- Fiches ETOILES : Il y a 15 fiches étoiles au total. Elles servent de compteurs pour connaître le nombre de parties gagnées de chaque joueur.

Le jeu est fait de carton épais solide, très durable et de haute qualité. Fabriqué avec un matériau écologique issu de forêts durables.

AGE RECOMMANDE :

De 4 à 8 ans.

Le jeu comprend différents systèmes de jeu qui s'adaptent au niveau de connaissances à partir duquel les joueurs peuvent commencer à jouer.

OBJECTIFS DIDACTIQUES :

- Apprendre la décomposition du nombre 10.
- Améliorer l'agilité mentale et le calcul rapide.
- Développer l'attention et l'observation.
- Aider à la création de bases pour travailler avec la méthode ABN.



SYSTEME DE JEU ET ACTIVITES :

Trouve la somme de 10 !

Objectif : Obtenir un nombre maximum de paires qui totalisent 10.

Participants : De 2 à 4 joueurs.

1. Placer sur la table tous les monstres en pile, face cachée.
2. Chaque joueur reçoit 2 fiches Monstre et 2 étoiles. Si avec ses monstres on peut additionner le nombre 10, on garde la paire et on reprend 2 fiches Monstre de la pile. Il faut toujours avoir deux fiches Monstre pour jouer.
3. L'un des joueurs doit être l'animateur du jeu. Les joueurs peuvent le faire à tour de rôle. L'animateur du jeu se chargera de retourner les fiches une à une dans la pile. Il montrera la fiche au reste des joueurs et la placera sur une nouvelle pile face visible.
4. Les joueurs doivent être rapides et attraper le monstre **uniquement** s'il totalise 10 avec l'une de leurs 2 fiches.
 - Si la paire fait 10, nous la mettons de côté et prenons une nouvelle fiche de la pile.
 - Si on tire un monstre qui ne permet pas de totaliser 10 avec l'une des 2 fiches que l'on possède, il doit être à nouveau laissé sous la pile. En guise de pénalité, on doit mettre une étoile au centre. Lorsqu'il ne lui reste plus d'étoiles, le joueur passera 2 tours (les 2 prochains monstres retournés ne pourront pas être pris).
5. La manche est terminée lorsqu'il n'y a plus de fiches dans la pile, ou que plus aucune paire ne peut être faite avec les fiches situées au centre.
6. Celui qui a le plus de paires de monstres remporte la manche et prend une étoile.
7. Une nouvelle manche est lancée et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les étoiles disparaissent.
8. Le joueur avec le plus d'étoiles remporte la partie.



Memory “Paires égales”

Objectif : Faire le maximum de paires de nombres égaux.

Recommandé pour les plus petits. Il leur suffit de connaître les nombres de 0 à 10. Ce mode de jeu n'a pas un nombre maximum de joueurs.

1. Placer sur la table toutes les fiches Monstre face cachée
2. À tour de rôle, retourner deux fiches. Si elles sont identiques (même nombre sur le ventre), nous les conservons et continuons à retourner deux autres fiches à la recherche d'autres paires. Si elles ne le sont pas, nous les remettons face cachée au même endroit et on passe le tour au joueur suivant.
3. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de fiches sur la table. Ensuite, chaque joueur compte ses monstres et gagne celui qui en a le plus.

Memory “Trouve la Somme de 10”

Objectif : Faire le maximum de paires de nombres qui totalisent 10.

Ce mode de jeu n'a pas un nombre maximum de joueurs.

1. Placer sur la table toutes les fiches Monstre face cachée.
2. À tour de rôle, retourner deux fiches. Si elles totalisent 10, nous les conservons et continuons à retourner deux autres fiches à la recherche d'autres paires. Si elles ne le sont pas, nous les retournons face cachée au même endroit et on passe le tour au joueur suivant.
3. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de fiches sur la table. Ensuite, chaque joueur compte ses monstres et celui qui en a le plus gagne.

